BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang paling utama bagi manusia dalam mengasah kemampuan potensi diri dan merupakan salah satu cara untuk mewujudkan sebuah angan dan cita-cita dalam hidup. Pendidikan dapat mengembangkan kekuatan spiritual, keagamaan, kecerdasan, kepribadian, dan ketrampilan yang diperlukan dalam diri, masyarakat, bangsa dan negara. Sampai saat ini pendidikan dan teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam hal mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), manusia semakin membutuhkan adanya media yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan dengan cepat. Media yang dimaksud dapat berupa media pembelajaran yang dapat menarik semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kecenderungan siswa yang tidak dapat fokus dan tertarik pada pelajaran dikarenakan kurangnya strategi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Tidak sedikit banyak guru yang masih menerapkan pembelajaran yang bersifat konvensional salah satunya yaitu metode ceramah sehingga siswa cepat bosan, mengantuk, dan terkadang tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi.

Metode ceramah merupakan metode dimana guru lebih banyak memberikan informasi pada siswa, sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Pada pembelajaran yang menggunakan metode ceramah diupayakan tidak hanya menyajikan informasi dari guru, karena pada setiap pembelajaran harus digunakan teknik bertanya, sehingga tetap terjadi interaksi antara guru dan siswa atau antara siswa dan siswa. Metode ceramah ini memiliki kelemahan sebagai berikut: a) Kalau penyajian *"Teacher Centre"* dan siswa sama sekali tidak dilibatkan, maka materi yang disajikan mudah terlupakan karena siswa hanya mendengar saja, b) Akibat siswa tidak aktif dapat saja siswa menjadi mengantuk atau memikirkan yang lain-lain (K.Devi, M.Pd, 2010). Kekurangan yang ada pada metode ceramah tersebut dapat dilakukan pengembangan metode pembelajaran salah satunya dengan penggunaan dan pemanfaatan multimedia interaktif.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, karena penggunaan multimedia interaktif ini dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak, dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan media dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol (Egok & Hajani, 2018).

Multimedia interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang baik untuk dunia pendidikan, karena dengan adanya multimedia siswa diharapkan dapat menerima materi yang diberikan oleh guru. Pemanfaatan multimedia ditentukan oleh tujuan dan hasil pembelajaran serta kemampuan guru dalam mengelola proses kegiatan pembelajaran.

Pada umumnya setiap siswa mempunyai metode belajar yang berbeda-beda. Metode belajar tersebut dapat berbentuk visual, auditori, dan kinestetik. Namun, pada kenyataan yang sesungguhnya anak-anak lebih memilih model pembelajaran berbentuk multimedia karena mudah dipahami dan lebih menarik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Menurut Sutrisna dan Kresnadi (2007:1-19) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar, dan dijelaskan dengan penalaran yang sahih sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul. Dalam hal ini, guru khususnya yang mengajar IPA di sekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA, sehingga dalam pembelajaran IPA guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran (Alviyan, 2016).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu ilmu yang paling dasar dalam mempelajari tentang keadaan alam, tumbuhan, dan hewan. Salah satu materi pembelajaran dari pelajaran IPA yaitu pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru IPA di SD Negeri Bukuran 1 Kalijambe, Sragen hanya menyampaikan materi secara konvensional, mengacu pada buku pelajaran, dan tidak menggunakan media pembelajaran apapun. Hal ini memungkinkan bagi siswa yang merasa cepat bosan dan tidak tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Ketika guru sedang menjelaskan materi kepada siswa di kelas ada sebagian siswa yang keluar kelas dan bermain sendiri di kelas. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran dengan baik di kelas maupun di luar kelas. Selain itu dapat mengurangi kebosanan siswa dalam menerima materi.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada di SD tersebut maka dapat dilakukan dengan cara melakukan pengembangan media pembelajaran. Sehingga Media Pembelajaran IPA Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan semangat belajar bagi siswa.

Media pembelajaran IPA dikatakan layak digunakan dan diterapkan untuk pembelajaran IPA apabila telah melewati pengujian dari ahli media sebagai pihak yang berkompetensi menilai suatu media dan ahli materi sebagai pihak yang memiliki kompetensi untuk menilai isi materi yang dimuat dalam media pembelajaran tersebut. Setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi maka dilakukan pengujian kepada siswa dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

1. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional atau metode ceramah.
2. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak memakai media pembelajaran lain dan hanya berfokus pada buku pembelajaran.
3. Belum adanya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPA.

4. Kelayakan media pembelajaran pada pembelajaran IPA berdasarkan ahli media, ahli materi, dan uji coba langsung siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti dapat membatasi permasalahan pada:

1. Materi pembelajaran difokuskan pada pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan.
2. Media pembelajaran dirancang dengan menggunakan aplikasi *construct 2.*

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *software Construct* 2?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran IPA dengan materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pada pembelajaran IPA untuk pemahaman materi dan hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan dan mengembangkan produk media pembelajaran IPA dengan materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan menggunakan *software Construct 2.* Mengetahui kelayakan media pembelajaran dan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Guru

   Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan guru mampu menyampaikan materi pembelajaran IPA dengan baik kepada siswa dan

membantu guru dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dengan adanya media pembelajaran berupa media pembelajaran yang sesuai dengan yang dibutuhkan oleh siswa.

2. Bagi Siswa

   Dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran IPA dari guru dan dapat mempelajari sendiri secara mandiri serta dapat mengulang kembali materi yang sudah diperoleh dari guru.

3. Bagi Sekolah

   Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

   Peneliti dapat melakukan penerapan ilmu yang sudah diperoleh selama di bangku perkuliahan dengan mengaplikasikan di kehidupan nyata.